

Naskah Publikasi

**MEMORABILIA: APLIKASI *OLD PHOTOGRAPHIC*
PROCESSES PADA *BENDA FUNGSIONAL***



Disusun dan dipersiapkan oleh

Alan Ridho Irelzanov

1410712031

JURUSAN FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

Naskah Publikasi

**MEMORABILIA: APLIKASI OLD PHOTOGRAPHIC
PROCESSES PADA BENDA FUNGSIONAL**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Alan Ridho Irelzanov

1410712031

Telah dipertahankan di depan
para penguji pada
tanggal 11 Juli 2018

Mengetahui,

Pembimbing I

Dr. Irwandi, M. Sn,

Pembimbing II

Arti Wulanidari, M. Sn.

Dewan Redasi Jurnal *Specta*

Zulisih Maryani S. S, M. A.,

ABSTRAK

Memorabilia: Aplikasi *Old Photographic Processes* pada Benda Fungsional

Memorabilia: Aplikasi *Old Photographic Processes* pada Benda Fungsional merupakan konsep penciptaan karya seni fotografi sebagai ekspresi pribadi atas ingatan yang telah lewat lama sekali, atau baru terlewatkan karena dipicu oleh suatu benda atau momen dan selalu terngiang-ngiang dalam pikiran sehingga memunculkan ingatan masa lalu. *old photographic processes* merupakan sebuah teknik cetak foto pada abad ke XIX dengan karakter warna monokrom (sepia) yang sangat cocok dengan kesan lawas untuk mewakili ingatan memorabilia yang di realisasikan dalam bentuk visual. Dalam penciptaan ini benda benda fungsional digunakan sebagai media cetak foto. Material atau benda-benda yang digunakan sebagai media mengekspresikan gagasan, seperti sesuatu yang menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan, karena biasanya kebendaan dipahami pasif, namun disini benda menjadi aktif karena dapat memicu ingatan pengkarya tentang memorabilia. Karya-karya yang diciptakan pada penciptaan ini bertujuan untuk menghadirkan kembali ingatan masa lalu lewat teknik cetak *old photographic processes* dengan merespons benda benda fungsional yang mempunyai cerita pribadi terhadap benda, memberi sebuah ingatan pribadi, sehingga benda-benda itu sebagai pemicu ingatan masa lalu. Setidaknya karya ini dapat memicu subjek, sudah sejauh mana subjek memperlakukan sebuah benda, dan sudah sejauh mana subjek mengartikan sebuah memorabilia.

Kata kunci : memorabilia, *old photographic processes*, benda fungsional



ABSTRACT

Memorabilia: Old Photographic Processes Application on Functional Objects

Memorabilia: An Old Photographic Processes application on Functional Objects is a concept of creating photographic artwork as a personal expression of memories that have passed for a long time, or have just been overlooked because they are triggered by an object or moment and are always ringing in the mind so that they bring back memories of the past. old photographic processes is a photo printing technique in the nineteenth century with monochrome (sepia) color characters that fits perfectly with the old impression of representing memorabilia memories that are realized in visual form. In this creation functional objects are used as photo print media. Material or objects used as media express ideas, such as something that is of concern, feeling, thought, or action, because usually material is understood to be passive, but here things become active because they can trigger the worker's memory of memorabilia. The works created in this creation aim to bring back the memory of the past by printing old photographic processes by responding to functional objects that have personal stories of objects, giving a personal memory, so that they trigger past memories. At least this work can trigger the subject, how far the subject has treated an object, and how far the subject has interpreted a memorabilia.

Keywords: *memorabilia, old photographic processes, functional objects*



PENDAHULUAN

Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap, gambaran yang diciptakan disini tentang gambaran memorabilia yang direalisasikan melalui benda-benda fungsional dengan teknik cetak tua pada abad ke- XIX yaitu *old photographic processes* menggunakan formula *vandyke*, *old photographic processes* formula *Vandyke* mempunyai ciri khas dalam perwujudanya atau karakteristik tersendiri seperti nuansa atau warna yang di timbulkan dengan kesan lawas atau kuno yang dapat merepresentasikan ekspresi pengkarya akan memorabilia, seperti imajinasi saat sekarang ataupun kebiasaan seseorang dalam sebuah ruang dan memorabilia apa yang muncul ketika melihat sebuah benda.

Karya *old photographic processes* formula *vandyke* merupakan salah satu hasil dari pembacaan kembali budaya fotografi masa lalu, dalam pembuatan karya diperlukan adanya metode manual atau main tangan. Langkah pertama yang harus di lakukan adalah meracik ramuan bahan kimia agar mendapatkan emulsi peka cahaya, kemudian mengaplikasikannya ke atas media yang di jadikan seperti, besi; kayu; kertas; kain; stainless dan kaca serta memprosesnya agar menghasilkan imaji fotografis yang khas dan layak untuk di pamerkan. Ketika ingin berkreasi serta bereksperimen dengan proses fotografi lama dengan teknologi dan media yang ada pada masa kini akan mempunyai nilai estetika yang berbeda. Melalui racikan obat dan dihadirkan varian-varian teknik manual merepresentasikan rilisan visual. Secara keseluruhan yang ditampilkan ialah rilisan visual dan imajinatif tentang konsep rupa cetakan *old photographic processes*.

Benda fungsional merupakan benda yang dilihat dari aspek fungsi atau manfaat, yang dapat digunakan menurut fungsinya bukan sekedar pajangan penghias sebuah ruangan dan bisa juga sebagai alat bantu oleh manusia untuk melakukan kegiatannya dalam kehidupan sehari hari. Seperti meja, kursi, cermin, toples, piring, cangkir, televisi, kain, kasur dan lain-lain. Dalam penciptaan karya ini, benda-benda dijadikan sebagai bentuk media merealisasikan ide dan dianggap memiliki nilai memori tersendiri atau imajinasi memorabilia bagi pemiliknya, karena dapat mengingatkan akan kampung halaman, mengingatkan kepada seseorang, mengingatkan pada kebiasaan masa lalu ataupun saat ini. Dari pengalaman tersebut, benda-benda fungsional ini menarik untuk dijadikan sebagai media untuk merealisasikan konsep ide dengan teknik cetak *old photographic processes* dalam fotografi ekspresi. Penciptaan karya ini berawal dari pengalaman pribadi yang sudah

terbiasa diam di sebuah ruang atau *public space* yang membuat nyaman dengan hadirnya benda-benda disekitar yang membangkitkan kenangan sehingga ada dorongan hati untuk mengeksplor benda-benda tersebut.

Penciptaan karya ini menggunakan teknik *old photographic processes* dengan objek memorabilia (arsitektur, potret, *human interest*, budaya) yang akan dicetak pada benda benda fungsional. Teknik cetak tua atau *old photographic processes* dipilih karena mampu menyampaikan pesan dan ekspresi atas ingatan memorabilia yang mempunyai karatersitik dari emulsi yang digunakan, yaitu warna sepia atau kuno pada media yang digunakan, mengekspresikan ide secara bebas dari segi media ataupun visual. Selayaknya *old photographic processes* menandai eksistensi cikal bakal dari terciptanya sebuah fotografi yang akan terus berkembang. Sebelumnya, pernah ada yang menciptakan karya dengan teknik cetak *old photographic processes*, hanya saja karya ini akan dibuat berbeda dengan melakukan beberapa pendekatan teori, konsep, subjek dan media yang digunakan.

Rumusan masalah dalam penciptaan karya ini adalah bagaimana merealisasikan memorabilia pada benda fungsional dengan teknik cetak *old photographic processes* formula *vandyke* dan bagaimana korelasi antara benda (media) dengan subjek foto dan karakteristik *old photographic processes* formula *vandyke* digunakan sebagai bentuk merealisasikan sebuah pesan atau gagagsan dalam fotografi ekspresi. Sedangkan tujuan dari karya penciptaan ini adalah untuk merealisasikan memorabilia pada benda fungsional dengan teknik cetak *old photographic processes* formula *vandyke*. mengeksplorasi teknik cetak *old photographic processes* pada benda fungsional perlengkapan rumah tangga dalam bentuk karya yang berbeda. Untuk menciptakan fotografi ekspresi yang berhubungan dengan ingatan atau memorabilia. Menunjukkan korelasi antara tema yang diangkat dengan media yang digunakan.

Karya cetak dengan teknik *old photographic processes* sebelumnya pernah dilakukan salah satunya oleh Irwandi.



Gambar 1. tinjauan karya Irwandi

Judul : Selvitasi

Ukuran: 200X150 Cm

Media : Kain

Teknik *Old Photographic Processes Formula Cyanotype*

(Sumber : Katalog Imaji#2, Karya Irwandi & Koppi)

Karya Irwandi bersama Keluarga *Old Photographic Processes* ISI Yogyakarta (KOPPI) menggunakan formula *cyanotype* untuk menciptakan sebuah imaji. Karya ini pernah di pameran di beberapa kegiatan pameran foto, salah satunya di Galeri Nasional Jakarta, karya ini memberikan visual yang menarik secara estetik, dimana terlihat subjek yang sedang menggunakan sapu terbang seperti film Harry Potter yang sedang terbang sembari melakukan budaya swafoto yang sangat digandrungi masyarakat luas. Karena budaya swafoto sangat rutin dilakukan oleh kebanyakan orang pada saat ini mulai anak kecil sampai kepada orang tua yang sadar akan sebuah momen atau foto, secara teknis karya berjudul selvitasi menggunakan formula *cyanotype* karena warna yang muncul adalah biru yang memberikan kesan tenang dan nyaman, bagaimana swafoto sebagai bukti akan kenyamanan seseorang pada sesuatu tempat, kegiatan sehingga munculah keinginan untuk

mengabadikannya lewat cara foto swafoto untuk mengingat momen yang pernah terjadi. Untuk proses cetaknya dengan teknik fotogram yaitu meletakkan benda di atas media yang peka cahaya, sehingga benda yang tidak menutupi media cetak terekspos oleh paparan sinar *ultraviolet* sehingga emulsi yang berada pada media bereaksi dan menempel permanen pada media dan menghasilkan *block* biru yang seakan akan mengunci *point of interest* yang tidak terekspose sinar *ultraviolet*, Proses kreatif karya ini, Irwandi menggunakan manusia langsung untuk tiduran pada medianya lalu benda benda pendukung seperti sapu lidi dan kamera juga ikut diletakan diatas media peka cahaya sehingga menghasilkan imaji yang unik dan menarik menjadi satu kesatuan yang utuh bernilai artistik.

Ditinjau karena secara ide, Irwandi merespons isu atau kebiasaan yang sedang digandrungi masyarakat luas sehingga menjadi sebuah budaya yang baru dilingkungan kehidupan yaitu budaya swafoto. Berbeda dalam penciptaan karya ini, penulis menjadikan imajinasi atau memorabilia menjadi objek foto dan benda fungsional perlengkapan rumah tangga sebagai media untuk merealisasikan memorabilia atau imajinasi sesuai ide gagasan yang kuat.

Vandyke brown print ditemukan oleh Sir John Herschel tahun 1842 (sumber: <https://www.alternativephotography.com/>, diakses tanggal 02 februari 2018, pukul 02.00 WIB). Sesuai dengan namanya, jenis cetakan ini bernuansa cokelat gelap dan miring dengan warna lukisna yang dibuat oleh pelukis Belgia bernama Van Dyck. Jenis cetakan ini pada zamanya sangat populer karena kemudahan dan keindahan hasilnya. Selain itu metode cetak *vandyke* juga ekonomis dan dapat dicetak di berbagai jenis kertas. Metode cetak ini memerlukan proses penguatan emulsi yang dilakukan setelah pembilasan awal.

1. Formula:

Emulsi

Larutan A:

Ferric ammonium citrate 9.0 gr.

Aquades 33.0 ml.

Larutan B:

Tartaric acid 1.5 gr.

Aquades 33.0 ml.

Larutan C:

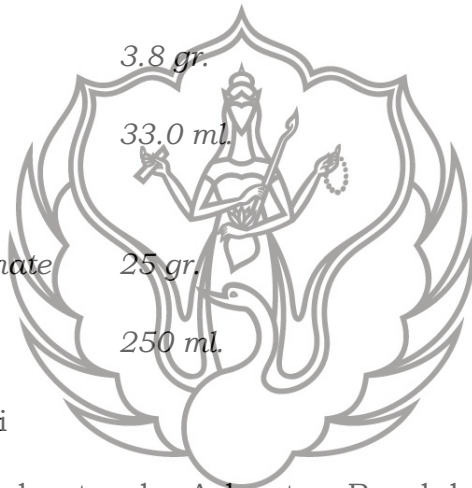
Silver nitrate 3.8 gr.

Aquades 33.0 ml.

Fixer:

Sodium thiosulphate 25 gr.

Air 250 ml.



2. Pembuatan Emulsi

Campurkan larutan ke A larutan B, aduk hingga rata. Setelah itu tuangkan larutan C ke dalam A+B sedikit demi sedikit sambil diaduk. Cara ini dilakukan untuk mencegah terbentuknya endapan pada emulsi cair. Campuran larutan A+B+C dapat disimpan dalam botol coklat dan bisa bertahan selama satu bulan.

3. Pengolesan Emulsi (*Sensitizing*)

Proses sensitizing lazimnya dilakukan dengan bantuan kuas. Pengolesan emulsi yang terlalu tebal harus dihindari. Setelah proses pengolesan dirasa cukup, kertas beremulsi dapat dikeringkan dengan kipas angin atau dengan bantuan *drying box*. Pengolesan emulsi untuk *vandyke brown print* dapat dilakukan secara massal karena sifatnya yang dapat bertahan selama satu bulan. Kertas yang telah diolesi emulsi harus disimpan di dalam tempat yang redup/gelap.

4. Penyinaran

Sama seperti proses *old print* lain, penyinaran dapat dilakukan dengan sumber cahaya matahari atau cahaya ultraviolet. Berdasarkan uji coba dalam buku ini, ditemukan bahwa durasi standar penyinaran dengan cahaya *ultraviolet* adalah selama 25 menit. Untuk penyinaran dengan cahaya matahari, dibutuhkan durasi yang lebih singkat, yaitu 10-15 menit selama proses penyinaran, pencetak dapat melakukan inspeksi hasil cetakan untuk mengetahui perkembangan emulsi. Inspeksi sebaiknya dilakukan di tempat yang teduh. Gejala visual yang dapat dijadikan patokan untuk mengetahui apakah penyinaran sudah cukup ialah dengan mengamati hasil penyinaran. Jika hasil cetakan memperlihatkan *tone* yang cenderung lebih gelap daripada hasil akhir yang diinginkan, artinya waktu penyinaran sudah cukup.

5. Pembilasan

Pembilasan kertas yang telah disinari dilakukan dengan air kran. Adapun tahapannya ialah air – *fixer* – air. Pertama-tama kertas yang telah disinari dengan air selama beberapa saat sampai residu silver nitrat terlepas dari kertas. Tahap selanjutnya ialah merendam kertas tadi ke dalam larutan *fixer* yang telah disiapkan dalam nampan plastik/kaca. Proses *fixing* dilakukan selama 1-2 menit. Hentikan proses *fixing* jika terjadi pemucatan gambar yang signifikan. Setelah proses *fixing*, hasil cetakan kemudian dibilas dalam air mengalir selama 30 menit untuk kemudian dikeringkan.

PEMBAHASAN



Gambar 2. Karya Foto 1

Judul : Menu Tontonan

Ukuran karya 240 cm X 340 cm

Cetak *Old Photographic Processes* pada kaca Tv

2018

Karya ini mengingatkan tentang memorabilia masa kecil saat menonton film kartun anak-anak, ketika masih kecil waktu berlibur ke rumah kakek nenek, menonton film dengan posisi Tv saat itu di letakkan diatas papan dan background dinding masih keliatan batu batako dan tv diberi penahan pake kawat yang dikaitkan ke dinding agar tv tidak jatuh kelantai, dari ingatan memorabilia masa kecil itu munculah ide untuk mencetak macam-macam potret film kartun masa kecil yang sering menemani suasana pagi hari ketika liburan, potret film kartun itu dicetak dengan teknik *Old Photographic Processes* pada kaca tv dengan kesan lawas yang muncul dari warna monokrom atau sepia hasil cetakan *Vandyke Brown Print* ditambah seakan-akan tv itu keluar dari dinding lama yang suram yang mewakili kerinduan akan memorabilia masa kecil tentang sebuah tontonan dan kesederhaan

ruangan rumah kakek nenek pada masa itu. Ada yang menonjol dari tv berwarna merah dengan tulisan youtube. Youtube yang menyebabkan penulis penganut sendetisme pada saat ini, semua dipengaruhi oleh fasilitas yang diberikan oleh youtube akan menu tontonan yang bervariasi sehingga berlama-lama diruang menjadi sebuah kebiasaan bagi penulis dan mengamati benda-benda yang ada disekitar.





Gambar 3. Karya Foto 2
 Judul : Jendela Urban
 Ukuran karya 110 cm X 110 cm
 Cetak *Old Photographic Processes* pada jendela
 2018

Karya ini menceritakan tentang kebiasaan masa lalu yang berbanding terbalik dengan situasi penulis saat sekarang. Ingatan penulis tentang sebuah jendela pada masa lalu yaitu ketika membuka jendela pada pagi hari langsung melihat situasi lingkungan yang hijau dan asri di tambah dengan rumah gadang yang terlihat ketika membuka jendela. Dari ingatan itu, ketika penulis menjadi perantau ke sebuah kota yang lebih maju dari kampung halaman, keinginan dan ingatan kampung halaman masih sangat melekat diingatan, namun semua itu hanya menjadi sebuah angan-angan belaka ketika membuka sebuah jendela yang terlihat tidak seperti yang di inginkan, melainkan gedung-gedung tinggi dan kesemerautan sebuah yang terhampar luas, namun sebuah jendela sebagai pemicu mengingat kampung halaman.



Gambar 4. Karya Foto 3

Judul : Permainan

Ukuran karya 70 cm X 62 cm

Cetak *Old Photographic Processes* pada Meja

2018

Permainan batu domino sangat erat dengan mainan cowok, dari yang muda sampai orang tua, apakah itu hanya permainan biasa ataupun taruhan, ingatan masa lalu dengan sebuah meja permainan batu domino yang hanya permainan biasa sehingga membuat kecanduan sampai kepada titik menghabiskan uang hanya untuk taruhan demi sebuah permainan, disisi lain permainan batu domino juga sebagai tempat untuk menambah pertemanan. Sehingga ingatan akan permainan domino yang selalu dimainkan pada masa lalu selalu ingat ketika melihat sebuah meja. Meja dengan visual domino di pasang pada dinding seolah keluar dari dinding dan juga memainkan persepsi

banyak orang yang telah baku tentang sebuah meja permainan domino yang biasa di lantai berkaki empat, dan ketika sebuah meja permainan domino di pasang pada dinding dengan kaki dua apakah masih disebut sebuah meja permainan domino ?





Gambar 5. Karya Foto 4
 Judul : Menyajikan Tradisi
 Ukuran karya 7 panel
 Cetak *Old Photographic Processes* pada piring
 2017

Karya ini terinspirasi dari ingatan tentang kebiasaan orang minang di rumah makan dengan susunan piring yang khas bertingkat dan dengan penyajian kepada pelanggan yang makan di tempat juga diantarkan dengan posisi piring bertingkat juga, dari sana terinspirasi untuk merespon piring tersebut sebagai sebuah media penciptaan karya, foto yang ada pada piring bukan foto makanan, namun tradisi yang hampir punah pada saat sekarang, disebabkan kurangnya regenerasi untuk meneruskan budaya tradisi yang dulunya sebagai bagian pokok, namun pada saat sekarang menjadi sebuah hiburan semata dan sebagai pelengkap ketika ada acara budaya, piring dan foto budaya itu disajikan sebagai kritik dan ingtan masa lalu akan budaya yang selalu menjadi sebuah pokok dari suatu acara, bukan sebagai pelengkap saja, visual disajikan di meja adalah untuk semua orang tau kalau minang mempunyai budaya yang beragam, jika melihat foto itu orang yang berasal dari tanah minang, itu adalah sebuah pemicu untuk mengingat kampung halaman dan tradisi budayanya.



Gambar 6. Karya Foto 5
 Judul : Fungsi Memudar.
 Ukuran karya 100 cm X 200 cm
 Cetak *Old Photographic Processes* pada Sprai Kasur
 2018

Kasur adalah tempat tidur dan beristirahat dari kelelahan yang dirasakan, cetakan atau visual orang dan buku lewat sprai kasur memberikan ingatan tentang cerita cerita dari buku sebagai penghantar tidur, namun betapa ironinya ketika melihat fungsi buku pada saat sekarang yang kalah peranya dari internet yang juga mempunyai dan lebih lengkap informasi dari buku, dan bagaimana fungsi kasur tidak semestinya, bagi sebagian orang digunakan sebagai tempat bermain game, sehingga peran kasur dan buku pada saat ini tidak begitu kuat bagi generasi modern saat ini, lewat visual yang di cetak di alas Kasur (Sprai), hanya sebagian orang yang membutuhkannya dan mulai pudar fungsinya.

KESIMPULAN

Dalam penciptaan karya berjudul “Memorabilia: Aplikasi *Old Photographic Processes* pada Benda Fungsional” ini, foto yang biasanya dicetak pada sebuah media kertas dalam perwujudan karya ini lebih kepada mengeksplor dan menjadikan benda fungsional sebagai media untuk mencetak foto, menurut ide konsep yang sudah dipikirkan, semua proses untuk mencetak foto pada medium yang tidak biasa sebagai media cetak foto tidak mudah, karena bagaimana menyampaikan pesan dari foto yang dipunya lewat benda fungsional sehingga menciptakan sebuah karya yang saling menyatu, mempunyai korelasi antara subjek foto dan benda (media) yang digunakan. Jika biasanya Cuma membawa file ke tempat percetakan foto dan mencetak menggunakan mesin digita, pengkarya dapat mengendalikan hasil yang ingin dicapai lewat program yang sudah ada, namun pada teknik *old photographic processes* ini visual fotografi yang sudah dibayangkan sebelumnya belum tentu akan menghasilkan sebuah imaji yang sama dengan yang dipikirkan, karena pengkarya tidak punya kendali penuh akan hasil cetakan, jadi apa yang muncul ketika setelah di paparkan dibawah sinar matahari, itulah hasil dari karyanya. Meski demikian, teknik cetak *old photographic processes* dapat menyampaikan pesan lawas atau kuno dari sebuah memorabilia yang di inginkan, karena warna *Vandyke brown print* Cuma memberikan warna monokrom sepia, sehingga kerinduan dan ingatan masa lalu kepada sebuah visual foto sangat pas dalam penciptaan ini.

Penguasaan teknik *old photographic processes* adalah kunci umum yang mempengaruhi keberhasilan seorang pengkarya atau seniman foto dalam membuat karya. Namun seorang pengkarya atau seniman foto tentunya harus mampu berfikir lebih dari sekadar teknik semata, karena karya foto juga perlu rasa. Rasa yang hanya bisa diwujudkan oleh penciptanya, rasa yang menjadi jiwa dari karya foto, rasa yang diambilkan dari dalam diri pencipta dan dimasukkan kedalam karya sehingga akan melebihi seluruh aspek teknis yang dimiliki karya tersebut. Karya fotografi yang diciptakan pada tugas akhir ini lebih menceritakan, menghadirkan ingatan, memorabilia masa lalu yang sering muncul ketika ada pemicu yang membuat imajinasi ini mengembalikan ingatan tentang masa lalu, diharapkan hal ini dapat menambah wacana tentang fotografi sebagai karya seni yang ditujukan untuk kepentingan ekspresi diri dan penyampaian pesan dari penciptanya.

KEPUSTAKAAN

Ajidarma, Seno Gumira. 2007, *Kisah Mata*, Yogyakarta: Galang Press.

Ansel, Adams. *The Camera*. 1995. Little, Brown; Reprint edition

Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.

Irwandi & Rusli, Edial. 2010. *Old Print karya fotografi menuju ekonomi kreatif*
Yogyakarta : Gama Media

Irwandi dan fajar Apriyanto. 2012. *Membaca Fotografi Potret, Teori, Wacana, dan Praktik*. Yogyakarta: Gama Media.

James, Christopher. 2007. *The Book Of Alternative Photographic Processes*. Usa :
Delmar Cengage Learning.

Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pouri Fotografi*. Jakarta : Universitas Trisakti.

Soedjono, Soeprapto. 2009. *Fotografi Dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia*.
Yogyakarta : ISI Yogyakarta.

Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : DietiArt Lab.

Sunarto dan Suherman. 2017, *Apresiasi Seni Rupa*, Yogyakarta : Thafa Media.

Svarajati, Tubagus P. 2013. *Photagogos, Terang-Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang
: Suka Buku